

KARAKTERISTIK VISUAL KOMIK FANTASI PENERBIT KOLONI



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

KARAKTERISTIK VISUAL KOMIK FANTASI PENERBIT KOLONI



TUGAS AKHIR PENGKAJIAN

oleh

Qory Zakia

101 2051 024

**TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH GELAR
SARJANA S-1 DALAM BIDANG
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2015**

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **‘KARAKTERISTIK VISUAL KOMIK FANTASI PENERBIT KOLONI’** oleh Qory Zakia, NIM 1012051024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ini telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 1 Juli 2015.

Pembimbing I/Anggota

Hesti Rahayu, S.Sn, MA.
NIP. 19740730 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota

Terra Bajraghosa, M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate/Anggota

Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Program Studi DKV

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan Desain

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 002

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Qory Zakia
NIM : 1012051024
Jurusan : Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, penelitian ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti kaidah dan etika penulisan yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan saya ini tidak benar, hal itu sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Agustus 2015

Qory Zakia

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada keluargaku
Thank you for staying by my side through thick and thin



KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala hal yang telah di berikan-Nya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Pengerjaan tugas akhir yang berjudul Karakteristik Visual Komik Fantasi oleh Koloni ini memiliki banyak kendala yang dihadapi, namun semua itu menjadi pelajaran dan pengalaman berharga yang bisa dimanfaatkan di kemudian hari. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini, baik secara nyata maupun tidak. Thank you for those who had helped, I don't have to point it out, you know who you are.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORI	11
A. Komik	11
B. Manga	35
C. Elemen Komik	44
D. Karakter	57

E. Genre.....	67
F. Teknik Menggambar.....	77
G. Penerbit Koloni.....	82
H. Kajian Pustaka	84
I. Kerangka Teoritis	86
BAB III METODE PENELITIAN	94
A. Metode Penelitian	94
B. Populasi dan Sampel.....	96
C. Instrumentasi dan Teknik Pengumpulan Data	100
D. Analisis Data.....	101
BAB IV ANALISIS DATA.....	103
A. <i>The Creator Jade</i>	103
B. Shangrila.....	148
C. Sang Raksasa	198
D. Pembahasan Ketiga Komik.....	243
BAB V PENUTUP	268
A. Kesimpulan	268
B. Saran	275
DAFTAR PUSTAKA	277
LAMPIRAN.....	281
A. Lembar Konsultasi Pembimbing I	281
B. Lembar Konsultasi Pembimbing II.....	282

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Judul Komik Koloni Periode 2010 – 2014.....	97
Table 2. Perbandingan Cerita dan Plot dalam Komik <i>the Creator Jade</i>	104
Table 3. Nama dan Peran Tokoh dalam Komik <i>the Creator Jade</i>	126
Table 4. Identifikasi Karakter beserta Fungsinya menurut Model Greimas.....	128
dalam Komik <i>the Creator Jade</i>	128
Table 5. Perbandingan Cerita dan Plot dalam Komik Shangrila	149
Table 6. Nama dan Peran Tokoh dalam Komik Shangrila	178
Table 7. Identifikasi Karakter beserta Fungsinya Menurut Model Greimas	180
dalam Komik Shangrila	180
Table 8. Perbandingan Cerita dan Plot dalam Komik Sang Raksasa	199
Table 9. Nama dan Peran Tokoh dalam Komik Sang Raksasa	223
Table 10. Identifikasi Karakter beserta Fungsinya menurut Model Greimas.....	224
dalam Komik Sang Raksasa	224

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Transisi Momen-ke-Momen.....	14
Gambar 2. Contoh Transisi Aksi-ke-Aksi	14
Gambar 3. Contoh Transisi Subjek-ke-Subjek	15
Gambar 4. Contoh Transisi Lokasi-ke-Lokasi.....	15
Gambar 5. Contoh Transisi Aspek-ke-Aspek	16
Gambar 6. Contoh <i>Extreme Long Shot</i>	18
Gambar 7. Contoh <i>Long Shot</i>	18
Gambar 8. Contoh <i>Medium Long Shot</i>	19
Gambar 9. Contoh <i>Medium Shot</i>	19
Gambar 10. Contoh <i>Medium Close-up</i>	20
Gambar 11. Contoh <i>Close-up</i>	20
Gambar 12. Contoh <i>Extreme Close-up</i>	21
Gambar 13. Contoh <i>High Angle</i>	22
Gambar 14. Contoh <i>Straight-on Angle</i>	22
Gambar 15. Contoh <i>Low Angle</i>	23
Gambar 16. Contoh <i>Tilt</i>	24
Gambar 17. Contoh Poin (a)	79
Gambar 18. Contoh Poin (b).....	79
Gambar 19. Contoh Poin (c)	80
Gambar 20. Contoh Poin (d).....	80
Gambar 21. Contoh Poin (e)	80
Gambar 22. Contoh Sampul Komik Koloni: Crysanthenum	84

Gambar 23. Contoh Sampul Komik Koloni: Merdeka di Sunda Kelapa.....	84
Gambar 24. Contoh Sampul Komik Koloni: <i>The Cursed</i>	84
Gambar 25. Sample Terpilih No. 1: <i>The Creator Jade</i>	99
Gambar 26. Sample Terpilih No. 2: Shangrila	99
Gambar 27. Sample Terpilih No. 3: Sang Raksasa.....	99
Gambar 28. Contoh <i>Broken Outline</i> pada Komik <i>the Creator Jade</i>	109
Gambar 29. Contoh <i>Varied Outline</i> pada Komik <i>the Creator Jade</i>	109
Gambar 30. Contoh <i>Accentd Outline</i> pada Komik <i>the Creator Jade</i>	109
Gambar 31. Contoh Garis Gerak Subjektif pada Komik <i>the Creator Jade</i>	110
Gambar 32. Contoh Garis Gerak Objektif pada Komik <i>the Creator Jade</i>	110
Gambar 33. Contoh Garis untuk Emosi atau Suasana pada Komik <i>the</i>	110
<i>Creator Jade</i>	110
Gambar 34. Contoh Pewarnaan <i>Solid Block</i> pada Komik <i>the Creator Jade</i>	111
Gambar 35. Contoh Pewarnaan <i>Cel Shading</i> pada Komik <i>the Creator</i>	111
<i>Jade</i>	111
Gambar 36. Contoh <i>Screentone</i> pada Komik <i>the Creator Jade</i>	111
Gambar 37 Contoh Arsir Sebagai Intensitas pada Komik <i>the Creator Jade</i>	112
Gambar 38. Contoh <i>Overlap Panel</i> pada Komik <i>the Creator Jade</i>	113
Gambar 39. Contoh Penempatan Panel Rata Bawah pada Komik <i>the</i>	113
<i>Creator Jade</i>	113
Gambar 40. Contoh Balon Pikiran pada Komik <i>the Creator Jade</i>	114
Gambar 41. Contoh Balon Pikiran pada Komik <i>the Creator Jade</i>	114
Gambar 42. Contoh Balon Lainnya pada Komik <i>the Creator Jade</i>	114
Gambar 43. Contoh Balon Percakapan pada Komik <i>the Creator Jade</i>	114

Gambar 44. Contoh Balon Teriakan pada Komik <i>the Creator Jade</i>	114
Gambar 45. Contoh <i>White Space</i> pada Balon Kata pada Komik <i>the</i>	115
<i>Creator Jade</i>	115
Gambar 46. Contoh Onomatope dengan Bentuk <i>Blocky</i> pada Komik <i>the</i>	116
<i>Creator Jade</i>	116
Gambar 47. Contoh Onomatope dengan Bentuk Tajam pada Komik <i>the</i>	116
<i>Creator Jade</i>	116
Gambar 48. Contoh Bentuk Kepala dalam Komik <i>the Creator Jade</i>	117
Gambar 49. Contor Proporsi dan Gestur Aneh pada Karakter Perempuan	117
pada Komik <i>the Creator Jade</i>	117
Gambar 50. <i>Inconsistency</i> pada Bentuk Figur Karakter Perempuan	118
Gambar 51. Contoh Bentuk Mata pada Komik <i>the Creator Jade</i>	119
Gambar 52. Contoh Bentuk Hidung pada Komik <i>the Creator Jade</i>	119
Gambar 53. Contoh Bentuk Mulut pada Komik <i>the Creator Jade</i>	119
Gambar 54. Proporsi Karakter Utama Mey pada Komik <i>the Creator Jade</i>	120
Gambar 55. Proporsi Karakter Utama Reiza pada Komik <i>the Creator Jade</i>	121
Gambar 56. Visualisasi <i>Magic</i> berupa Pita pada Komik <i>the Creator Jade</i>	123
Gambar 57. Visualisasi <i>Magic</i> berupa Petir pada Komik <i>the Creator Jade</i>	123
Gambar 58. Bagan Model Aktan dalam Adegan Pilihan Pertama Komik	136
<i>the Creator Jade</i>	136
Gambar 59. Bagan Model Aktan dalam Adegan Pilihan Kedua Komik	137
<i>the Creator Jade</i>	137
Gambar 60. Bagan Model Aktan dalam Adegan Pilihan Ketiga Komik.....	138
<i>the Creator Jade</i>	138

Gambar 61. Contoh <i>Varied Outline</i> pada Komik Shangrila	155
Gambar 62. Contoh <i>Accented Outline</i> pada Komik Shangrila	155
Gambar 63. Contoh Garis Gerak Subjektif pada Komik Shangrila.....	156
Gambar 64. Contoh Garis Penekanan Suasana pada Komik Shangrila.....	156
Gambar 65 Contoh Garis Gerak Objektif pada Komik Shangrila.	156
Gambar 66. Contoh <i>Impact</i> pada Komik Shangrila.....	157
Gambar 67. Contoh <i>Screentone</i> untuk Suasana pada Komik Shangrila.....	158
Gambar 68. Contoh <i>Screentone</i> Secara Menyeruluh pada Komik Shangrila.....	158
Gambar 69. Contoh <i>Screentone</i> untuk Warna pada Komik Shangrila	159
Gambar 70. Contoh <i>Solid Block</i> pada Komik Shangrila.....	159
Gambar 71. Contoh Panel Garis Semu pada Komik Shangrila	160
Gambar 72. Contoh Panel Tanpa <i>Gutter</i> pada Komik Shangrila	160
Gambar 73. Contoh Balon Gembira pada Komik Shangrila	161
Gambar 74. Contoh Balon Percakapan pada Komik Shangrila.....	161
Gambar 75. Contoh Balon Teriakan pada Komik Shangrila.....	161
Gambar 76. Contoh Balon Pikiran pada Komik Shangrila.....	161
Gambar 77. Contoh Balon Pikiran <i>Beta Flash</i> pada Komik Shangrila	161
Gambar 78. Contoh Balon Pikiran <i>Screentone</i> pada Komik Shangrila.....	161
Gambar 79. Contoh Balon Teriakan dengan Penekanan pada Komik	162
Shangrila	162
Gambar 80. Contoh Balon Gembira dengan Penekanan pada Komik.....	162
Shangrila	162
Gambar 81. Contoh Balon Percakapan dengan Penekanan pada Komik	155
Shangrila	155

Gambar 82. Contoh Balon dengan <i>White Space</i> pada Komik Shangrila.....	162
Gambar 83. Contoh Balon dengan Ukuran Teks Bervariasi pada Komik.....	162
Shangrila	162
Gambar 84. Contoh Onomatope pada Komik Shangrila	163
Gambar 85. Contoh Bentuk Kepala pada Komik Shangrila	164
Gambar 86. Contoh Bentuk Mata pada Komik Shangrila	164
Gambar 87. Contoh Bentuk Hidung pada Komik Shangrila	165
Gambar 88. Contoh Bentuk Mulut pada Komik Shangrila	166
Gambar 89. Proporsi Tokoh Utama Ayu pada Komik Shangrila	168
Gambar 90. Proporsi Tokoh Utama Khageswara pada Komik Shangrila	169
Gambar 91. Contoh Bentuk <i>Magic</i> pada Komik Shangrila.....	172
Gambar 92. Contoh Bentuk Ashura pada Komik Shangrila.....	173
Gambar 93. Bagan Model Aktan Greimas Adegan Pilihan Pertama pada	188
Komik Shangrila	188
Gambar 94. Bagan Model Aktan Greimas Adegan Pilihan Kedua pada.....	189
Komik Shangrila	189
Gambar 95. Bagan Model Aktan Greimas Adegan Pilihan Ketiga pada.....	190
Komik Shangrila	190
Gambar 96. Contoh <i>Varied Outline</i> pada Komik Sang Raksasa	204
Gambar 97. Contoh <i>Uniform Outline</i> pada Komik Sang Raksasa	204
Gambar 98. Contoh Garis Gerak Objektif pada Komik Sang Raksasa	205
Gambar 99. Contoh Garis Gerak Subjektif pada Komik Sang Raksasa	205
Gambar 100. Contoh Garis Penekanan pada Komik Sang Raksasa	205
Gambar 101. Variasi Bentuk Garis pada Komik Sang Raksasa	206

Gambar 102. Contoh Teknik <i>Cel Shading</i> pada Komik Sang Raksasa	207
Gambar 103. Contoh Teknik <i>Screen tone</i> pada Komik Sang Raksasa	207
Gambar 104. Contoh Teknik Arsir pada Komik Sang Raksasa	207
Gambar 105 Contoh Teknik <i>Solid Block</i> pada Komik Sang Raksasa.	208
Gambar 106. Contoh Ukuran <i>Gutter</i> pada Komik Sang Raksasa.....	209
Gambar 107. Contoh Panel Rata Atas pada Komik Sang Raksasa	209
Gambar 108. Contoh Panel Rata Bawah pada Komik Sang Raksasa.....	209
Gambar 109. Contoh Panel Rata Kanan pada Komik Sang Raksasa	209
Gambar 110. Contoh Panel Rata Kiri pada Komik Sang Raksasa	210
Gambar 111. Contoh Order Panel yang Membingungkan pada Komik Sang....	210
Raksasa	210
Gambar 112. Contoh Panel <i>Flashback</i> pada Komik Sang Raksasa	211
Gambar 113. Contoh Balon Percakapan pada Komik Sang Raksasa	211
Gambar 114. Contoh Balon Pikiran pada Komik Sang Raksasa.....	211
Gambar 115. Contoh Balon Pikiran Teriakkan pada Komik Sang Raksasa.....	211
Gambar 116. Contoh Balon Pikiran dengan <i>Beta Flash</i>	212
Gambar 117. Contoh Balon Teriakn pada Komik Sang Raksasa	212
Gambar 118. Contoh Balon Takut atau Ratri pada Komik Sang Raksasa	212
Gambar 119. Contoh Balon Kerasukan pada Komik Sang Raksasa	212
Gambar 120. Contoh Balon Pikiran tanpa Kontur pada Komik Sang Raksasa..	212
Gambar 121. Contoh <i>White Space</i> dalam Balon Kata pada Komik Sang	212
Raksasa	212
Gambar 122. Contoh Teks yang Terpotong dalam Balon pada Komik Sang.....	212
Raksasa	212

Gambar 123. Contoh Teks yang Terpotong dalam Balon pada Komik Sang.....	212
Raksasa	212
Gambar 124. Contoh <i>Inconsistency</i> pada Ukuran Teks dalam Komik Sang	213
Raksasa	213
Gambar 125. Contoh Bentuk <i>Typeface</i> dan Onomatope pada Komik Sang.....	214
Raksasa	214
Gambar 126. Contoh <i>Typeface</i> Lainnya pada Komik Sang Raksasa	214
Gambar 127. Contoh <i>Typeface</i> Percakapan pada Komik Sang Raksasa	214
Gambar 128. Contoh <i>Typeface</i> Ratri pada Komik Sang Raksasa.....	214
Gambar 129. Contoh <i>Typeface</i> pada Komik Sang Raksasa.....	214
Gambar 130. Contoh <i>Typeface</i> Lainnya pada Komik Sang Raksasa	214
Gambar 131. Contoh <i>Typeface</i> Mantera pada Komik Sang Raksasa	214
Gambar 132. Contoh Bentuk Kepala pada Komik Sang Raksasa	215
Gambar 133. Contoh Penggambaran yang <i>Awkward</i> pada Komik Sang	216
Raksasa	216
Gambar 134. Contoh Bentuk Hidung pada Komik Sang Raksasa	217
Gambar 135. Contoh Bentuk Mata pada Komik Sang Raksasa	217
Gambar 136. Contoh Bentuk Mulut pada Komik Sang Raksasa.....	217
Gambar 137. Contoh Bentuk Profil yang Datar pada Komik Sang Raksasa.....	218
Gambar 138. Contoh Penempatan <i>Hairline</i> yang Tinggi pada Komik Sang.....	218
Raksasa	218
Gambar 139. Proporsi Tinggi Badan Karakter Utama Mia pada Komik Sang ..	219
Raksasa	219
Gambar 140. Bagan Aktan Model Greimas pada Adegan Pilihan Pertama	232

dalam Komik Sang Raksasa	232
Gambar 141. Bagan Aktan Model Greimas pada Adegan Pilihan Kedua.....	233
dalam Komik Sang Raksasa	233
Gambar 142. Bagan Aktan Model Greimas pada Adegan Pilihan Ketiga.....	234
dalam Komik Sang Raksasa	234
Gambar 143. Jenis Garis dalam Komik Shangrila.....	247
Gambar 144. Jenis Garis dalam Komik Sang Raksasa	247
Gambar 145. Jenis Garis dalam Komik <i>the Creator Jade</i>	247
Gambar 146. Contoh Penggunaan <i>Solid Block</i> dalam Sample	249
Gambar 147. Contoh Penggunaan <i>Cel Shading</i> dalam Sample.....	249
Gambar 148. Contoh Penggunaan <i>Screentone</i> dalam Sample.....	250
Gambar 149. Ukuran Panel yang Berbeda Membentuk <i>River</i>	250
Gambar 150. Contoh Sistem Rata pada Sample	250
Gambar 151. Panel Variatif dalam Komik Shangrila	251
Gambar 152. <i>White Space</i> dalam Balon Kata.....	252
Gambar 153. Ukuran Teks yang Tidak Konsisten.....	252
Gambar 154. <i>Typeface</i> pada Onomatope yang Serupa dalam Sample	253
Gambar 155. Bentuk Kepala dalam Komik <i>the Creator Jade</i>	255
Gambar 156. Bentuk Kepala dalam Komik Sang Raksasa.....	255
Gambar 157. Bentuk Kepala dalam Komik Shangrila	255
Gambar 158. Bentuk Mulut pada Sample.....	255
Gambar 159. Bentuk Hidung pada Sample	256
Gambar 160. Bentuk Mata pada Sample	256
Gambar 161. Bentuk Kostum yang Menyerupai Korset pada Sample	258

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Konsultasi dengan Pembimbing I.....	263
Lembar Konsultasi dengan Pembimbing II	264



ABSTRAK

KARAKTERISTIK VISUAL KOMIK FANTASI PENERBIT KOLONI

Qory Zakia
1012051025

Komik merupakan salah satu media baca populer yang tidak saja dibaca oleh anak-anak bahkan remaja dan dewasa. Salah satu hal yang menarik dari komik adalah elemen visual yang digunakan untuk bercerita dan dipadupadankan dengan narasi. Visual dalam komik beragam dan salah satu yang mempengaruhi gaya visual dalam komik adalah genre dan penerbit. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu karakteristik komik fantasi yang diterbitkan oleh penerbit Koloni.

Tiga *sample* yang terpilih berdasarkan *purposive sampling* berjudul *The Creator Jade*, *Shangrila* dan *Sang Raksasa*. Penelitian ini menggunakan analisis naratif yang dimulai dari identifikasi plot dan cerita, struktur narasi, karakter dalam narasi dengan menggunakan model Greimas dan narator.

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah bahwa karakteristik komik fantasi yang diterbitkan oleh penerbit Koloni berupa penggunaan garis *varied outline* dengan teknik pewarnaan perpaduan dari *Solid Block*, *cel shading* dan *Screentone*. Karakter berbentuk ideal dan semi-realistis, dengan diferensiasi berupa mata dan kostum. Elemen fantasi terdapat pada *setting* khayal, pengguna portal, makhluk-makhluk mitologi dan khayal serta kekuatan super. Panel dibentuk secara rata dengan *Gutter* yang konsisten. Terdapat *White Space* pada balon kata dan ukuran teks tidak konsisten. *Typeface* untuk teks sama dan terdapat satu *Typeface* yang serupa dalam onomatope.

Kata Kunci:

Komik Fantasi, Model Greimas, Karakteristik Visual, Analisis Naratif, Penerbit Koloni.

ABSTRACT

VISUAL CHARACTERISTIC OF KOLONI PUBLISHER'S FANTASY COMIC BOOKS

Qory Zakia
1012051025

As one of the many popular reading material, comic books are not only read by children and teenager alike but also adults as well. Just like other books, comics also has narration or text, but there's one aspect of comic books which makes it attractive, it's the visual elements used to tell stories. There are many things which contributed to the visual element of comics, and some of them is the genre and publisher. The purpose of this research to find out the visual characteristic of fantasy comic books, by Koloni Publisher.

This research samples are *The Creator Jade*, *Shangrila* and *Sang Raksasa*. These samples are chosen through purposive sampling. Analysis are done through narrative analysis which starts with story and plot identification, narrative structure and character in narration using the Greimas Model and narrator placement.

The summary of this research is that the visual characteristic of fantasy comic books by Koloni publisher is that they uses varied outline as contour, with solid block, screentone and cel shading to give colour. The characters are semi-realistic, proportionally and ideally made. Eye shapes and costume worn to differentiate between each characters. Fantasy elements are found in portals, make believe setting, mythological or fantastical creatures and super or magical powers. The panels are placed align accordingly with gutter size consistent through out the pages. There are white space in speech baloon and text size are inconsistent. One of the typefaces used on onomatopoeia is similar through out the sample.

Key Words

Fantasy Comic, Greimas Model, Visual Characteristic, Narrative Analysis, Koloni Publisher.

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sequential art atau seni berturutan merupakan istilah yang digunakan untuk bentuk – bukan gaya – dari seni yang menggunakan rangkaian gambar atau *sequence* dalam bahasa Inggris, sebagai media untuk bercerita. *Sequential art* menggabungkan kemampuan bercerita dari seorang penulis dan dan keahlian menggambar dari seorang seniman sehingga membentuk sebuah karya baru. Penulis dan seniman dibalik *sequential art* dapat berbeda, namun tidak menutup kemungkinan penulis dan seniman merupakan sosok yang sama.

Sequential art sendiri merupakan istilah yang dipopulerkan oleh Will Eisner pada tahun 1985, beliau adalah seorang penulis, kartunis sekaligus pengusaha dari Amerika. Walaupun demikian keberadaan *sequential art* – sebagai bentuk – sendiri diperkirakan muncul sekitar abad 17 SM – jauh sebelum manusia mengenal tulisan – dalam bentuk lukisan gua yang sederhana oleh para manusia purba. Pada saat itu *sequential art* menceritakan mengenai kejadian sehari-hari yang dialami oleh para manusia purba serta gambaran mengenai lingkungan sekitar. Banyak sekali contoh-contoh dari *sequential art* yang dapat ditemukan di berbagai belahan dunia, contohnya Mesir.

Peninggalan Mesir kuno berupa lukisan dinding yang umumnya terdapat pada piramid merupakan salah satu bentuk dari *sequential art*. Gabungan gambar-gambar ini membentuk serangkaian cerita yang dapat dibaca secara zig-zag dari bawah ke atas (McCloud, 2008: 14).

Selain Mesir kuno, kebudayaan lain yang juga menggunakan *sequential art* sebagai salah satu bentuk peninggalan bersejarah adalah Perancis. Peninggalan dari Perancis ini berupa permadani yang bernama Permadani Bayeux. Permadani ini memiliki panjang kurang lebih 76 meter yang di dalamnya terdapat penggambaran mengenai penaklukan Norman atas Inggris (McCloud 2008: 12). Sedangkan pada masa Yunani kuno, *sequential art* dapat ditemukan dalam bentuk ukiran serta pahatan di tembok bangunan (Taylor, <http://homepages.ucalgary.ca/~cwtaylor/comic.htm>, diakses Sabtu 7 Juni 2014). Setelah mengalami sejarah yang panjang, lambat laun *sequential art* pun berevolusi, dari lukisan gua yang sederhana menjadi bentuk seni yang lebih kompleks yang kita kenal saat ini. Walaupun demikian maksud serta tujuan dari *sequential art* tetap sama, yaitu bercerita dengan menggunakan gambar.

Penggunaan gambar yang diurut dengan rangkaian tertentu sebagai media untuk bercerita ini membuat *sequential art* memiliki banyak tipe dan variasi seperti kartun, buku cerita anak, cergam, novel grafis, *storyboard*, komik dan lain-lain. Komik merupakan bentuk dari *sequential art* yang cukup populer dan banyak dijumpai di masyarakat. Menurut McCloud (2008: 6), komik merupakan media atau wadah yang digunakan untuk gagasan, pesan serta gaya dari seniman-penulis dituangkan di dalamnya dengan menggunakan bentuk rangkaian gambar yang bercerita.

Komik merupakan bentuk dari *sequential art* yang dilengkapi dengan teks narasi. Teks pada komik digunakan sebagai pelengkap dan dibentuk menjadi balon kata atau kotak narasi. Penggunaan teks serta gambar ini baru dapat dikategorikan sebagai komik bila berdekatan dan berturutan. Selain penggunaan

teks, komik juga dilengkapi dengan panel yang berfungsi sebagai pemisah antara gambar satu dengan yang lain. Penggunaan dua elemen yang berbeda ini merupakan ciri khas dari komik yang membedakannya dengan jenis-jenis *sequential art* yang lain. Selain itu kedua elemen tersebut membuat komik menjadi media baca yang unik dan menarik, karena teks dalam komik tidak saja berfungsi sebagai penjelas, namun juga digunakan sebagai bagian dari ilustrasi atau gambar.

Gabungan antara teks serta gambar membuat komik menjadi media baca yang menarik, yang tidak saja dinikmati oleh para kalangan muda seperti anak-anak dan remaja namun juga oleh para pembaca dewasa. Hal ini karena gabungan antara gambar dan kata yang saling bekerja sama untuk membangun satu cerita yang utuh. Sebagai salah satu elemen pokok dalam komik, gambar merupakan salah satu alasan mengapa media baca-hiburan ini populer di masyarakat. Alasannya adalah karena komik didominasi oleh elemen-elemen visual yang cenderung lebih menarik daripada rentetan kata-kata layaknya novel, bahkan dalam komik kata-kata pun dapat dikategorikan sebagai elemen visual atau gambar sebagai contoh onomatope. Walaupun demikian kata-kata dalam komik memiliki peranan penting karena kata-kata tersebut membantu dalam pembentukan alur cerita sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik dan tidak terjadi kesalahpahaman atau *miscommunication*.

Kepopuleran media baca jenis ini dititik beratkan pada kepraktisannya dibandingkan dengan media baca lain. Hal ini karena gambar atau elemen visual yang terdapat dalam komik mampu bercerita lebih banyak dari pada sekedar kata-kata, walaupun kata-kata juga digunakan untuk memperjelas gambar yang

ada di dalamnya. Selain itu elemen visual yang terdapat dalam komik memiliki daya tariknya tersendiri.

Jika dalam novel ataupun media baca berbasis teks lainnya cerita merupakan hal utama yang dilihat ketika pembeli memilih, lain halnya dengan komik. Ketika membeli sebuah komik hal yang menjadi pertimbangan tidak saja jalan cerita, namun juga gambar atau citra visual yang disajikan dalam komik tersebut. Bahkan tidak sedikit masyarakat yang melihat komik dari pencitraan visualnya dan bukan jalan cerita, walaupun hal ini tidak menutup kemungkinan seseorang memilih komik dari cerita yang disajikan atau komikus yang membuat.

Perpaduan antara gambar serta teks untuk bercerita merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, karena antara satu dengan yang lain memiliki kesinambungan. Akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa ciri khas ataupun keunikan dari komik terletak pada visual yang ditampilkan. Visual pada komik selain merupakan ciri khas dari komik itu sendiri – atau komikus yang membuat – sekaligus merupakan daya pembeda yang dapat kita kenali sebagai karakteristik umum. Hal ini membuat komik-komik yang ada berbeda tergantung dari negara atau tempat asalnya. Karakteristik umum ini menjadikan komik-komik tersebut khas menurut negara asalnya.

Sebagai contoh beberapa komik diberbagai belahan dunia yang berbeda memiliki karakteristik umum seperti gambar yang cenderung realistis dengan garis yang tajam, beberapa bentuk anatomi tubuh dibuat dengan proporsi berlebih. Sebagai contoh figur laki-laki tampak *mascular* sedangkan figur perempuan tampak sangat *curvy*. Hal-hal ini merupakan sedikit karakteristik

visual umum untuk komik-komik Amerika – terutama yang berbasis *superhero*. Berbeda dengan komik dari Eropa yang memiliki karakteristik visual seperti gambar yang kartunis dan karikatur dengan gaya yang simpel serta pada bagian tubuh tertentu terjadi disproporsi, seperti bentuk dagu yang panjang atau hidung besar. Sedangkan komik Jepang atau yang lebih dikenal dengan sebutan *manga* memiliki karakteristik seperti perpanjangan anatomis – karakter terlihat lebih jenjang jika dibandingkan dengan *counterpart* realistik-nya – serta disproporsi anatomis pada bagian wajah seperti mata, hidung dan mulut.

Karakteristik visual dari berbagai komik mancanegara ini merupakan salah satu faktor yang membuat masyarakat tertarik untuk membaca komik, karena perbedaan dari tiap negara ini memberikan sensasi serta pengalaman visual yang berbeda-beda. Di Indonesia sendiri jenis komik yang populer oleh para pembaca adalah komik yang berasal dari Jepang atau *manga*. Hal ini karena visual yang ditampilkan oleh komik asli Jepang ini memiliki keunikan serta kekhasan tersendiri. Selain itu distribusi *manga* yang memiliki dominasi yang paling besar dibandingkan dengan jenis komik lainnya mempengaruhi tingkat kepopuleran komik jenis ini (Maharsi, 2011: 63). Di Indonesia *manga* kerap kali dijadikan acuan oleh para komikus lokal dalam pembuatan komik. Hal ini karena peminat *manga* begitu banyak di Indonesia, ditambah dengan ketertarikan personal para komikus lokal terhadap *manga* itu sendiri.

Pada awalnya, ciri umum yang dapat ditemukan di komik Indonesia adalah karakter yang realistik, hampir sama dengan Amerika dengan sedikit perbedaan yaitu komik Indonesia tidak terjadi disproporsi tubuh yang ekstrem layaknya komik *superhero* di Amerika. Akan tetapi saat ini banyak sekali komik-komik di

Indonesia yang memiliki karakteristik yang sama dengan *manga*. Salah satu faktor yang menyebabkan banyaknya komik Indonesia memiliki karakteristik umum layaknya *manga* adalah karena melimpahnya komik-komik Jepang serta komik terjemahan lainnya yang terbit di Indonesia, selain itu kurangnya apresiasi masyarakat terhadap komik menyebabkan perkembangan komik di Indonesia tidak seperti di negara-negara lain.

Di Indonesia sejarah komik dapat dibedakan menjadi beberapa periode. Periode pertama berawal di era 1930-an, komik-komik pada periode ini mengangkat tema-tema humoris mengenai kehidupan sehari-hari. Periode kedua pada tahun 1940-an yang mengangkat tema-tema seperti humor, petualangan, cerita rakyat serta peperangan. Periode ketiga pada tahun 1950-an mengangkat tema sejarah, *sci-fi* serta wayang. Pada periode ini-lah buku komik pertama di Indonesia muncul. Periode keempat pada tahun 1950 – 1970 yang mengangkat tema seperti roman, pahlawan super dan juga fiksi sejarah. Periode kelima pada tahun 1980-an pasar komik di Indonesia didominasi oleh komik terjemahan. Periode keenam pada tahun 1990-an komik terjemahan Jepang, Hongkong dan juga China hadir di Indonesia, selain itu muncul pula komik-komik berbasis komunitas serta komik-komik *indie*. Periode ketujuh pada tahun 2000-an mulai banyaknya komikus lokal yang menerbitkan karyanya di penerbit lokal serta mulai maraknya komik-komik digital. Periode kedelapan 2010-an komik-komik di Indonesia mulai merambah ke anak-anak, serta munculnya komik-komik religi (Hulk, <http://sekuensi.com/ringkasan-sejarah-komik-indonesia/>, diakses Sabtu 24 Mei 2014).

Komik-komik yang berada dipasaran tidak hanya komik Indonesia saja, namun deretan komik-komik terjemahan-pun justru mendominasi pasar komik di Indonesia. Hal ini tampaknya memberikan salah satu dampak positif yaitu mulai banyaknya komik-komik lokal yang mulai dilirik oleh para penerbit. Salah satu penerbit yang mendedikasikan dirinya untuk menerbitkan komik-komik lokal adalah Koloni. Koloni merupakan salah satu bagian dari Penerbit M&C yang khusus dibuat untuk menerbitkan karya-karya komik lokal. M&C sendiri merupakan salah satu dari beberapa divisi yang tergabung dalam Kompas Gramedia Group. Divisi ini bergerak khusus untuk industri komik baik komik luar maupun dalam negeri.

Selayaknya penerbit pada umumnya, Koloni menawarkan beragam genre agar dapat menarik perhatian para *target audience*. Genre-genre yang ditawarkan oleh Koloni antara lain aksi, drama, olahraga, fantasi, *slice of life* dan masih banyak lagi. Dari sekian banyak genre yang ada, genre fantasi merupakan salah satu dari genre yang digemari. Genre fantasi ini mengangkat hal-hal yang tidak biasa dan tidak lazim atau pada umumnya. Biasanya genre fantasi memiliki unsur-unsur seperti kekuatan super, makhluk mistis, dunia alternatif dan lain-lain.

Ketidaklaziman genre fantasi inilah yang salah satunya membuat masyarakat tertarik untuk membeli dan membaca. Beberapa contoh dari komik dengan genre fantasi yang diterbitkan oleh Koloni adalah Sang Raksasa, *The Butterfly Ink* dan *Seer The Genchildren*. Komik-komik ini tentunya memiliki ciri khas yang membedakannya dengan genre-genre yang lain. Ciri khas yang salah

satunya dapat dilihat langsung adalah karakteristik atau citra visual dari komik tersebut.

Karakter visual merupakan elemen-elemen yang berada pada komik yang dapat dilihat langsung. Hal ini seperti gaya gambar – kartunis, realistis, semi-realistic dan lain-lain, *shading* – garis, acak, gradatif dan lain-lain, pengolahan garis, pembuatan panel, penggunaan onomatope serta kata-kata lainnya dan seterusnya. Karakter visual ini merupakan salah satu dari beberapa alasan mengapa pembaca tertarik dengan komik. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa gambar atau elemen visual yang disajikan pada komik memberikan daya tarik tersendiri. Daya tarik gambar pada komik inilah merupakan hal yang menarik untuk diteliti.

Karakter visual dari tiap komik atau komikus berbeda, walaupun para komikus membuat beberapa komik, dalam masing-masing komik tersebut pasti tersurat ciri khas dari komikus yang membuat. Akan tetapi kita tahu bahwa penerbit sebagai jalan untuk para komikus menyebarluaskan karya mereka memiliki kriteria atau syarat tertentu dalam menerbitkan komik. Kriteria tersebutlah yang menarik menurut penulis, karena di sini para komikus mau tidak mau harus mengikuti kemauan penerbit melalui editor, hingga komik yang mereka buat layak untuk dipasarkan menurut penerbit yang bersangkutan. Maka dari itu sebagai salah satu penerbit yang menerbitkan komik lokal Koloni-pun memiliki ciri khas tersendiri yang tersalurkan melalui karya para komikus.

Secara umum masyarakat memandang ciri khas dari komik terbitan Koloni adalah komik dengan gaya *manga*. Namun hal tersebut adalah generalisasi masyarakat saat melihat secara sekilas komik Koloni. Penilaian tersebut ada

benarnya, akan tetapi tentunya terdapat ciri khas lain yang ada pada komik-komik terbitan Koloni. Baik ciri khas dari komikus maupun ciri khas dari penerbit Koloni itu sendiri.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana karakteristik visual komik fantasi yang diterbitkan oleh penerbit Koloni beserta elemen-elemen fantasinya.

C. BATASAN MASALAH

Penelitian ini hanya sebatas komik yang diterbitkan oleh Koloni yang bergenre fantasi dan dibuat oleh komikus Indonesia pada tahun 2010 – 2014.

D. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik visual komik fantasi karya komikus lokal beserta elemen-elemen fantasinya.

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini bermanfaat bagi:

1. Peneliti
 - a. Karena dengan dilakukannya penelitian ini peneliti dapat mengetahui karakter visual dari komik Indonesia bergenre fantasi yang diterbitkan oleh Koloni.
 - b. Dapat mengatahuai elemen-elemen atai ikon-ikon fantasi menurut versi penerbit Koloni, sehingga mereka dapat mengadaptasi hal ini dalam

karya mereka, terutama yang ingin menerbitkan komik di penerbit Koloni.

2. Masyarakat

- a. Khususnya para komikus dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan bahwa penerbit tertentu – dalam penelitian kali ini penerbit Koloni – lebih menyukai karakter visual tertentu sehingga para komikus dapat mengantisipasi. Selain itu komikus juga dapat mengaplikasikan penemuan ini ke dalam karya mereka.
- b. Para komikus juga dapat mengetahui elemen-elemen atau ikon-ikon fantasi apa saja yang diterima oleh penerbit Koloni, sehingga mereka dapat mengadaptasi hal tersebut dalam karya mereka.

3. Instansi

- a. Karena dengan dilakukannya penelitian ini akan menambah jumlah karya tulis serta memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan mengenai komik lokal.